CLASE
DE JUEGOS
& juegos de clase

MR. LUKO

TIEMPO Y NÚMERO DE JUGADORES: 10 MINUTOS, 2-4 JUGADORES

EDAD: 3+

NIVEL: INFANTIL

AUTOR: VIULETA

DISEÑADOR: N/A

COMPONENTES: 1 TABLERO, 12 CÍRCULOS CON OVEJITAS, 2 FIGURAS DE CARTÓN CON PEANAS, 1 DADO.

COMPETENCIAS CLAVE

Matemática: cantidades, números y colores
Ciencia y Tecnología: granja, ecología, animales
Sociales y cívicas: trabajo en equipo, respetar turno, tolerancia a la frustración. Relaciones familiares.
Aprender a aprender: escuchar normas y controlar que las están aplicando bien, percepción de autoeficacia.

HABILIDADES COGNITIVAS

Visopercepción: identificar resultado del dado y distinguir color
Coordinación óculo-manual y psicomotricidad fina: lanzar dado, coger piezas con precisión, dar vuelta a piezas.
Monitorización: comprobar los progresos del lobo y de la mamá oveja y cuánto queda para ganar.
Toma de decisiones: antes de cada tirada, elegir una oveja, que luego tendrá consecuencias.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lógico-matemática: manejar cantidades parciales y totales, números y colores
Espacial o visual: localización de espacios separados y avance de los personajes.
Interpersonal: cooperar, escucha activa, conocerse.
Naturalista: granja, ecología, animales

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Juego cooperativo en el que todos los jugadores deben guardar las ovejas en el establo (si les sale una oveja en el dado) de cada color sin que se escapen por la puerta a jugar y antes de que llegue Mr. Luko.

ADAPTACIÓN AL AULA

Da pie a ser usado como juego dirigido disparador de interés por los conceptos del área de Ciencias Naturales que corresponden a la misma: los animales de la granja, la diferencia entre animal doméstico y salvaje, los depredadores, etc.

También las relaciones familiares por tratar un familiar adulto que trata de proteger a los pequeños y cómo estos se pueden exponer a peligros por no escuchar convenientemente.

Para trabajar la competencia matemática, se puede tratar con los niños la probabilidad de ocurrencia de que haya ovejas en el dado (4 entre 6), si es más probable que salga el lobo o la puerta (1 entre 6 los dos) y que expliquen por qué lo piensan.

Para trabajar la competencia lingüística y la social y cívica, también se les puede pedir que expresen cómo suelen actuar: si se ponen de acuerdo y hablan entre ellos o si actúan individualmente. También si ellos suelen escuchar o cuándo no lo hacen.

En esta línea, se les puede pedir que inventen un cuento sobre la granja. Aprovechando además que el título está en inglés, se puede aprender el vocabulario asociado.

cayro the games